

Der Anhang zu den Spielregeln von „Agricola“ besteht aus zehn Teilen. Hier eine Übersicht:

1 Blitzeinstieg in Agricola	6 Die Aktionsfelder
2 Auffüllerleichterungen	7 Varianten
3 Die großen Anschaffungen	8 Kampagnen
4 Die Ausbildungen und kleinen Anschaffungen	9 Credits
5 Begriffe und Redewendungen	10 Die Wertung ausführlich

## 1 Blitzeinstieg in Agricola

Als „Agricola“ neu war, durfte ich es so ziemlich jeden Tag erklären. Computerspiele inspirierten mich zu einer Erklärtechnik, die an ein Kinoerlebnis erinnert. „Stellt Euch vor, dies wäre ein Computerspiel, bei dem ihr einen Bauernhof aufbauen sollt, und ihr wisst nichts über das Spiel außer dem, was ihr seht. Das hier ist Holz, das hier Lehm usw. Ihr setzt reihum eine Person ein und führt mit der Person Aktionen durch. Probiert das Spiel aus und ich erkläre euch während des Spiels, was ihr da macht. Es geht um Hausbau, Ackerbau, Viehzucht und darum, dass ihr eure Familie ernähren müsst. Punkte bekommt ihr am Ende für so ziemlich alles, so dass ich euch die genauen Wertungsregeln auch später erklären kann. Minuspunkte bekommt ihr auf jeden Fall für nicht genutzte Hoffelder. Versucht also, euren Hofplan möglichst voll zu bauen.“ Mit dieser Spielbeschreibung kann es nach nur wenigen Minuten losgehen. Die Spieler sollen das Spiel entdecken, während sie spielen. Nach 90 Minuten „Show“ ist alles vorbei. Inklusive Aufbau- und Erklärzeit. Im Spiel mit Kindern (*aber auch mit unerfahrenen Spielern*) empfehle ich, drei Aktionsfelder immer ganz konkret zur Auswahl zu geben, von denen sich die Kinder in jedem ihrer Spielzüge ein Feld aussuchen. Markiert die Aktionsfelder mit den drei Empfehlungsmarken, die dem Spiel beiliegen.



### Einstiegsvariante ohne Handkarten

Wenn ihr möchtet, könnt ihr anfänglich auch ohne Handkarten spielen, damit alle Spieler aufmerksam bleiben und nicht anfangen, ihre Karten zu studieren, statt dem „Animateur“ zuzuhören.

Auf dem Versammlungsplatz empfehlen wir dann, die kleine Anschaffung durch ein Anhäufungsfeld zu ersetzen, auf dem jede Runde 1 NW gelegt wird.

Außerdem raten wir, insbesondere im Vierpersonenspiel, den Spielplan um das Sonderplättchen „Nebentätigkeit“ zu ergänzen, da dem Brotbacken im Spiel ohne Karten eine größere Bedeutung zukommt.

**Nebentätigkeit:** Variante für ②/ ③/ ④ Spieler, 1 Stall bauen und/oder Brot backen

Ihr könnt genau 1 Stall bauen (*siehe Seite 8 der Spielregeln*). Für diesen Stall müsst ihr 1 Holz bezahlen. Zusätzlich oder alternativ dürft ihr „Brot backen“ (*siehe Seite 10 der Spielregeln*). Dies bedeutet, dass ihr Getreide aus eurem Vorrat mit einer Anschaffung, die ein Back-Symbol hat, in 2 oder mehr Nährwerte umwandelt. Der genaue Nährwertbetrag steht auf der Anschaffungskarte.



## 2 Auffüllerleichterungen

Manche Spielgruppen führen das Auffüllen der Waren in der Vorbereitungszeit jeder Runde so durch, dass die neuen Waren zunächst auf das Schriftfeld der Anhäufungsfelder gelegt werden. Erst wenn alles aufgefüllt worden ist, werden die neuen Waren in den eigentlichen Warenbereich geschoben.

Mit diesem Kniff könnt ihr die neuen Waren gemeinsam verteilen, und es besteht nicht die Gefahr, dass manche Anhäufungsfelder doppelt und andere gar nicht bestückt werden.

- Ersatzweise empfehlen wir, das Auffüllen nur zwei oder drei Spielern zu überlassen. Es sollte dann genau festgelegt werden, wer für welche Felder zuständig ist.
- Wenn ihr das Spiel mit Leuten zum ersten Mal spielt, erleichtert ihr ihnen den Zugang zum Spiel, wenn ihr auf permanente Aktionsfelder, die jede Runde die gleichen Waren anbieten, wie zum Beispiel „Saatgut Getreide“ oder den „Baustoffmarkt“, die jeweiligen Waren ebenfalls darauf legt.



Das eine Getreide, das auf dem Aktionsfeld „Saatgut Getreide“ angeboten wird, könnt ihr für alle sichtbar auf das Aktionsfeld legen.

Achtet aber darauf, dass ihr in der Vorbereitungszeit kein weiteres dazulegt.



## 3 Die großen Anschaffungen

Für die großen Anschaffungen gibt es einen eigenen Ablageplan, auf dem die Karten präsentiert werden. Jede der 10 Anschaffungskarten hat ihren Platz auf dem Plan. Legt die großen Anschaffungen auf die zugehörigen Felder. Im Spielverlauf habt ihr auf jede dieser Karten Zugriff: Nutzt eine Aktion „Große oder kleine Anschaffung“, bezahlt die Kosten der Karte und legt die Karte offen vor euch ab.

**Feuer- und Kochstellen:** EEs gibt zwei Feuer- und zwei Kochstellen. Es ist erlaubt, dass ihr mehrere Feuer- und Kochstellen besitzt. Die zwei Feuerstellen unterscheiden sich nur im Preis. Es gibt eine günstige für 2 Lehm und eine teure für 3 Lehm. Die zwei Kochstellen unterscheiden sich ebenfalls im Preis. Es gibt eine günstige für 4 Lehm und eine teure für 5 Lehm.

Wer nicht ganz so viel Lehm in seine Kochstelle investieren möchte, kann zunächst eine Feuerstelle erwerben und diese durch eine weitere Aktion „Große oder kleine Anschaffung“ zu einer Kochstelle aufwerten. Wer seine Feuerstelle aufwertet, nimmt sich eine Kochstelle vom Ablageplan und legt seine große Anschaffung „Feuerstelle“ zurück auf den Ablageplan. Die Feuerstelle kann danach neu erworben werden.

Feuer- und Kochstellen sind 1 Punkt wert. Mit Feuer- und Kochstelle ist Gemüse mehr als 1 NW wert, ihr könnt für Tiere Nährwerte bekommen (wie viele steht auf der Karte) und außerdem auf einem dafür vorgesehenen Aktionsfeld Brot backen (siehe Seite 10 der Spielregeln). Feuer- und Kochstelle unterscheiden sich dadurch, dass die Kochstelle bei allen Waren außer den Schafen 1 NW mehr erzielt als die Feuerstelle.



**Lehm- und Steinofen** ermöglichen effizientes Brotbacken. Sie kosten 3 Lehm und 1 Stein bzw. 1 Lehm und 3 Steine. Sie sind 2 bzw. 3 Punkte wert. Direkt nach dem Erwerb eines Ofens kann als zusätzliche Aktion sofort Brot gebacken werden. Der Lehmofen macht aus 1 Getreide 5 NW, der Steinofen verwandelt bis zu 2 Getreide in jeweils 4 NW.

**Tischlerei, Töpferei und Korbflechterei** bieten zusätzliche Verwertungsmöglichkeiten für Holz, Lehm und Schilf. In jeder Erntezeit kann maximal 1 entsprechender Baustoff in 2 NW (bei Tischlerei und Töpferei) bzw. 3 NW (bei der Korbflechterei) umgewandelt werden. Die drei Werkstätten kosten je 2 Steine und dazu 2 Holz, 2 Lehm bzw. 2 Schilf. Sie sind jeweils 2 Punkte wert. Bei der Wertung könnt ihr Baustoffe in der zum Handwerksgebäude passenden Art gegen Sonderpunkte tauschen: Mit der Tischlerei bzw. Töpferei tauscht ihr 3/5/7 Holz bzw. Lehm gegen 1/2/3 Sonderpunkte und mit der Korbflechterei 2/4/5 Schilf gegen 1/2/3 Sonderpunkte. (Ihr könnt also höchstens 3 Sonderpunkte pro Handwerksgebäude bekommen.)

**Der Brunnen** gibt euch 5 Runden lang genau 1 NW. Sofern weniger als 5 Runden noch zu spielen sind, werden entsprechend weniger Nährwertmarken verteilt. Legt die Nährwerte auf die Rundenfelder der nächsten 5 Runden, die gespielt werden, und nehmt euch in der Vorbereitungszeit der jeweiligen Runde den entsprechenden Nährwert. Der Brunnen kostet 3 Steine und 1 Holz und ist 4 Punkte wert.

## 4 Die Ausbildungen und kleinen Anschaffungen

**Kartenkategorien** Alle Agricola-Karten sind Kategorien zugeordnet, die durch Symbole dargestellt werden. Insgesamt gibt es acht Symbole.



Die Kartenkategorie neben dem Deckbuchstaben

**Hofplaner** : Diese Karten erleichtern euch die Bebauung eures Hofplans.

**Aktionsförderer** : Diese Karten erhöhen eure Flexibilität im Spiel oder verschaffen euch zusätzliche Aktionen oder Aktionsmöglichkeiten.

**Punktebeschaffer** : Diese Kartenart zeichnet sich dadurch aus, dass sie besonders viele fest aufgedruckte Punkte gibt oder Sonderpunkte verleiht.

**Warenbeschaffer** : Diese Kategorie wird verwendet, wenn sich Karten unter den folgenden Kategorien mehreren zuordnen ließen.

**Nährwertbeschaffer** \*: Diese Karten verschaffen euch Nährwerte (sei es zum Beispiel durch die Umwandlung von Getreide).

**Ackerfruchtbeschaffer** : Diese Karten verschaffen euch Getreide und/oder Gemüse (zum Beispiel durch zusätzliches Aussäen).

**Baustoffbeschaffer** : Diese Karten verschaffen euch Holz, Lehm, Schilf und/oder Steine.

**Viehbeschaffer** : Diese Karten verschaffen euch Schafe, Wildschweine und/oder Rinder.



Nicht immer ist die Zuordnung zu den Kategorien eindeutig, aber wir können auch nicht für jeden Sonderfall eine neue Kategorie erfinden. Die Symbole sollen deckübergreifend den Vergleich der Karten erleichtern und können auf zukünftigen Karten auch im Voraussetzungs- oder Textfeld erscheinen.

\*Alle Großen Anschaffungen gehören dieser Kategorie an. (Die Handwerksgebäude ließen sich auch den Punktebeschaffern zuordnen.)

### Zum Ausspielen der Ausbildungen

Solltet ihr durch eine Sonderfunktion mehrere Ausbildungen in einer Aktion tätigen dürfen, so spielt die Ausbildungen nacheinander aus.

Beim Ausspielen der Ausbildungen fallen zweierlei Kosten an. Die Kosten werden in der Regel in Form von Nährwerten eingefordert, können sich in Ausnahmefällen aber auch auf andere Warenarten beziehen.

Für den Papiermacher ist es wichtig, dass nicht mehr als 1 Ausbildung gleichzeitig getätigt wird.



- Die Ausbildungskosten, die ihr bezahlen müsst, um eine Karte „Ausbildung“ von eurer Hand auszuspielen, stehen auf dem Aktionsfeld „Unterricht“.
- Die individuellen Kosten (eher selten) stehen auf der Ausbildungskarte selbst. Sind diese Kosten in Nährwerte angegeben, entfallen sie niemals (sondern werden ggf. durch Bettelmarken eingefordert).
- Manch ein Kartentext erlaubt das Ausspielen von Ausbildungen jenseits der Aktionsfelder „Unterricht“. Auf die Höhe der Ausbildungskosten wird dann im Text hingewiesen.
- Gelegentlich erlauben Karten das Ausspielen weiterer Karten auch ganz ohne Personeneinsatz.

Der Gelehrte braucht ein Steinhaus, um jede Runde eine neue Ausbildung erlernen zu können. Die Ausbildungskosten stehen auf der Karte: Sie betragen 1 NW. Für diese Ausbildungen werden keine Personen eingesetzt.



## Zum Ausspielen der kleinen Anschaffungen

Der Aufbau der Anschaffungskarten ist umfangreicher als bei den Ausbildungskarten.

Die Anschaffungskarten weisen Voraussetzungen auf, unter denen die Karte ausgespielt werden darf (*oben links*), und Kosten, die für das Ausspielen der Karte bezahlt werden müssen (*oben rechts*).



### Das Voraussetzungsfeld

- Es werden die Begriffe „Voraussetzung“ und „Bedingung“ unterschieden. Voraussetzungen müsst ihr erfüllen, um eine Karte auszuspielen, Bedingungen, um den Vorteil einer bereits ausgespielten Karte nutzen zu können.
- Wenn auf den Anschaffungen „x Ausbildungen“ oder „x Anschaffungen“ als Voraussetzung steht, bedeutet dies erstens, dass die Forderungen auch übertroffen werden dürfen, und zweitens, dass die geforderten Karten offen ausliegen müssen (*ausgespielte Wanderkarten zählen also nicht dazu, siehe unten auf dieser Seite*).

Hier ist das Bohnenfeld abgebildet. Ihr dürft es auch noch ausspielen, wenn ihr 3 oder mehr Ausbildungen habt.

- Allgemein lässt sich formulieren: Immer wenn oben links eine Voraussetzung steht, wird sie mit dem (*nicht formulierten*) Zusatz „mindestens“ gefordert, ansonsten steht in der Voraussetzung „genau“ oder „höchstens“.
- Die Textbausteine „noch kein“ und „kein“ bedeuten beide, dass ihr etwas nicht haben dürft, es wohl aber schon einmal gehabt haben dürft. (*Bei „noch kein“ kommt letzteres nur äußerst selten vor.*) Der Text „noch kein Ackerplättchen“ bedeutet, dass ihr kein Ackerplättchen auf eurem Hofplan liegen haben dürft. Die Anweisung „noch keinen Acker“ bezieht sich auch auf kleine Anschaffungen, die als Acker gelten.
- „1 Acker mit Getreide“ gibt vor, dass mindestens 1 Getreide auf dem Acker liegen muss. Dass einst einmal Getreide auf einem Acker lag, reicht nicht aus. Das Gleiche gilt für Gemüse.

### Punkte für das Ausspielen der Anschaffung

Dies sind die Punkte, die ihr bei der Wertung für das Ausspielen der Karte bekommt.

### Das Textfeld der Karten

- Immer wenn ihr durch Kartentexte etwas erhaltet und nicht dabei steht, woher ihr es bekommt, so erhaltet ihr es aus dem **allgemeinen** (*abgekürzt „allg.“*) **Vorrat**.
- Alles, was auf den Karten steht, ist in der Regel nur auf euer eigenes Spielmaterial zu beziehen (*gleich, ob auf eurer Hand, in eurem Vorrat oder in eurer Auslage*). Sollte das Spielmaterial aller Spieler oder nur eurer Mitspieler gemeint sein (*und dazu zählen insbesondere die Personen*), so steht dies immer ausdrücklich auf der Karte.
- Formulierungen mit Schrägstrichen wie zum Beispiel „Wenn du Lehm/Steine nimmst, erhältst du 1 NW/Getreide dazu.“ bedeuten, dass, wenn ihr Lehm nehmt, 1 NW erhaltet, und wenn ihr Steine nehmt, 1 Getreide bekommt. Ausnahme: 1/2 (*also 1 oder 2*) wird wegen der Verwechslungsgefahr mit „Einhalb“ bevorzugt als „1 bzw. 2“ bezeichnet.
- Bei Formulierungen mit „sobald“ gilt, dass der Effekt schon beim Ausspielen der Karte eintreten kann, sofern die beschriebene Bedingung dann erfüllt ist. Dies gilt nicht, wenn auf der Karte „nicht rückwirkend“ steht.
- Wenn Ausbildungen und kleine Anschaffungen ausgespielt bzw. große Anschaffungen getätigt, gebaut oder erworben werden, bedeutet dies immer, dass ihr sie offen vor euch ablegt. Die einzige Ausnahme bilden die „Wanderkarten“: Diese kleinen Anschaffungen werden dem linken Sitznachbarn auf die Hand gegeben. Es ist erlaubt, dass dieselbe Wanderkarte **in der gleichen Arbeitszeit mehrmals** (*von unterschiedlichen Spielern*) ausgespielt wird. Zu erkennen sind die Wanderkarten an dem Pfeil neben der Illustration.



### Das Kostenfeld

- Ihr dürft Anschaffungen nicht ausspielen bzw. erwerben, ohne dass die Voraussetzungen auf der Karte erfüllt (*oben links*) und die Kosten (*oben rechts*) bezahlt werden.

### Sammelbegriffe bei den Namen

- **Brunnen** sind alle Anschaffungen, die im Namen auf „-brunnen“ enden.
- **Öfen** sind alle Anschaffungen, die im Namen auf „-ofen“ enden.
- Ackerplättchen und alle Karten, die im Textfeld aussagen, dass sie Äcker sind, gelten als **Äcker**. (*Wenn auf einer Karte steht, dass die Karte nur eine Funktion wie die eines Ackers hat, gilt sie nicht als Acker.*)



## Aufwertungen

Kochstellen gelten als Aufwertung der Feuerstellen. Eine Feuerstelle könnt ihr gegen eine große Anschaffung „Kochstelle“ eintauschen, indem ihr eine Aktion „Große oder kleine Anschaffung“ nutzt (*siehe oben auf dieser Seite*).

## 5 Begriffe und Redewendungen

In diesem Abschnitt werden besondere Begrifflichkeiten erklärt, die auf den Spielkarten verwendet werden. Die Erläuterungen sind thematisch sortiert.

### Spielplan

**Aktionsfeld, Rundenfeld und Aktionsfeldkarte:** Auf dem Spielplan gibt es Aktionsfelder und Rundenfelder. Aktionsfelder sind alle Felder, auf die ihr Personen einsetzt. Rundenfelder sind die Felder 1-14. Die Rundenfelder werden mit den Aktionsfeldkarten abgedeckt. Durch Kartentexte können Waren auf beide Arten von Feldern gelangen.

**auf die nächsten x Rundenfelder:** Manchmal sollen Waren laut Anweisung „auf die nächsten x Rundenfelder“ gelegt werden. Dies wird dann immer nur soweit durchgeführt, wie es möglich ist. (*Es gibt ja nur 14 Rundenfelder.*) Gelegentlich verliert ein Spieler eine Karte oder Kartenfunktion, mit der Waren auf Rundenfelder gelegt wurden. Auf die abgelegten Waren hat er dann kein Anrecht mehr.

**Aktion(sfeld) genutzt und ungenutzt:** Ein „Aktionsfeld zu nutzen“, bedeutet immer, dass eine Person auf das Aktionsfeld gesetzt wird. Wird „die Funktion eines Aktionsfeldes genutzt“ oder „eine Aktion auf dem Aktionsfeld genutzt“, muss dafür keine Person eingesetzt werden (*kann aber*).

**Waren vom Anhäufungsfeld nehmen:** Wenn ihr ein Anhäufungsfeld nutzt, müsst ihr es vollständig leeren. Die Waren, die auf dem Anhäufungsfeld liegen, gelangen dann alle in euren Vorrat (*es sei denn, Karten erlauben etwas anderes zu tun*).

**in den Vorrat gelangen:** Mit der Formulierung „in den Vorrat gelangen“ bezeichnen wir den Vorgang, dass eine Ware von irgendwoher in euren Vorrat gelegt wird, indem ihr sie beispielsweise von einem Anhäufungsfeld oder einer Karte nehmt, aus dem allgemeinen Vorrat erhaltet, erntet usw.

**Spielplanspalte:** Spielplanspalten bestehen aus Aktionsfeldern, die senkrecht übereinander dargestellt sind.

**benachbarte Aktionsfelder:** Aktionsfelder (*wie auch Felder auf eurem Hofplan*) gelten als benachbart, wenn sie waagrecht oder senkrecht eine gemeinsame Grenze haben. (*Felder, die diagonal miteinander verbunden sind, gelten nicht als benachbart.*)



Der Hain ist zum Hofausbau und zum Versammlungsplatz benachbart.

## Rundenverlauf

**Rundenbeginn:** Der erste von bis zu vier Abschnitten in einer Runde ist die Vorbereitungszeit. Wenn in seltenen Fällen auf einer Karte „vor Beginn einer Runde“ steht, deutet dies auf den Zeitpunkt unmittelbar vor einer Vorbereitungszeit hin: Die Funktion, die auf der Karte beschrieben wird, tritt also in Kraft, noch bevor etwaige Waren, die auf dem aktuellen Rundenfeld liegen, verteilt werden.

**Vorbereitungszeit:** Die Vorbereitungszeit kennzeichnet den Rundenbeginn. Hier erhaltet ihr vieles, was euch durch ausgespielte Karten versprochen wird – z. B. indem ihr es von den Rundenfeldern nehmt. Rundenfelder sind (*wie oben beschrieben*) die Felder des Spielplans, auf die die Aktionsfeldkarten gelegt werden.



- Ihr dürft nicht darauf verzichten, Waren zu nehmen, die für euch auf dem Rundenfeld der aktuellen Runde liegen.
- Dass sie speziell für euch dort abgelegt wurden, könnt ihr kennzeichnen, indem ihr jedem Spieler eine Ecke auf den Rundenfeldern zuweist. Dies wird auf dem Spielplan angedeutet durch Picknickdecken und anderen farbigen Elementen.
- Wird euch auf den Rundenfeldern etwas im Tausch gegen etwas anderes angeboten, dürft ihr den Tausch ablehnen. Handelt es sich bei dem zu ertauschenden Spielmaterial um eure Ställe, Zäune oder Personen, geht das Material bei Verzicht zurück in euren Vorrat. Nicht ertauschte Plättchen und Waren kommen zurück in den allg. Vorrat. Verzichtet ihr auf einen Tausch, könnt ihr diesen später nicht nachholen.
- Wenn euch in der Vorbereitungszeit mehrere Karten, Plättchen und/oder Waren (*teilweise zum Kauf*) angeboten werden, so nehmt sie euch nacheinander, in einer Reihenfolge eurer Wahl.
- Karten, Plättchen oder Waren, die ihr in der Vorbereitungszeit (*also zu Rundenbeginn*) erhaltet, bekommt ihr nicht notwendigerweise immer von Rundenfeldern.



Nährwerte, die ihr für die Äcker (bzw. Ausbildungen) des Pflughalters (bzw. Gelehrten) benötigt, könntet ihr z. B. durch den Brunnen erhalten.



Mit dem Hintersassen erhaltet ihr für eine gewisse Zeit jede Runde 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.

**Arbeitszeit:** • Es gibt Karten, die erlauben, dass Aktionsfelder von zwei oder mehreren eigenen oder fremden Personen genutzt werden. Achtet wegen dieser Unterschiede auf den genauen Wortlaut des Textes.

- Wenn eine Person bereits in der Arbeitszeit (*also noch vor der Heimkehrzeit*) von einem Aktionsfeld genommen wird (*auf dem sie ganz alleine stand*), wird das Aktionsfeld dadurch frei und kann erneut genutzt werden.

**Erntezeit:** • Immer wenn ihr Waren auf Karten „ausgesät“ habt, bedeutet dies für den weiteren Spielverlauf, dass ihr je 1 dieser Waren in der Ackerphase der nächsten Erntezeiten erntet.

- Außer bei der Tiervermehrung (*die im Regelfall in der Erntezeit erfolgt*) dürft ihr Tiere, die ihr neu erhaltet, noch bevor ihr sie auf eurem Hof unterbringt, (*mit einer geeigneten -Anschaffung*) sofort in Nährwerte umwandeln – es sei denn, es ist auf den Karten ausdrücklich von der Notwendigkeit die Rede, dass ihr die Tiere unterbringen müsst.
- Wenn ihr nur Einzelne der drei Phasen einer Erntezeit durchläuft, gilt dies nicht als „Erntezeit“. Ist der Text aber so formuliert, dass eine Erntezeit ohne bestimmte Phasen stattfindet, so gilt dies als Erntezeit.

## Spieler und Personen

**Spieler und Personen:** Da ihr in diesem Spiel eine Bauernfamilie spielt, wird zwischen den Begriffen „Spieler“ und „Person“ unterschieden. Spieler: das seid ihr. Personen sind die Figuren, mit denen ihr eure Aktionen durchführt.



**Nachwuchsperson:** Eure dritte, vierte und fünfte Person heißen „Nachwuchspersonen“. Bei Spielbeginn liegen sie noch in eurem Vorrat. Ihr bekommt sie auf den Aktionsfeldern „Kinderwunsch“.

**Neugeborene:** Eine Person aus dem Vorrat, die zu einer anderen Person gleicher Farbe mit auf das Aktionsfeld „Kinderwunsch“ gelegt wird, heißt solange „Neugeborenes“ bis die laufende Runde (*inkl. evtl. Erntezeit*) zu Ende ist. Danach ist sie eine „erwachsene Person“.

**Mitspieler:** Immer wenn im Textfeld als Bedingung die Aktion eines „deiner Mitspieler“ erwähnt wird, bedeutet dies, dass der nachfolgend beschriebene Effekt ausdrücklich nicht eintritt, wenn ihr die Bedingung selbst erfüllt.

**Aktionen und Personenaktionen:** Die Bezeichnungen „Personenaktion“ oder „Spielzug“ decken alles ab, was eine Person auf einem Aktionsfeld leistet: Dies können mehrere einzelne Aktionen sein. Viele Aktionen werden durch Karten motiviert, ohne dass eine Person speziell eingesetzt werden muss. Diese zu nutzen, fällt nicht unter die Begriffe Personenaktion oder Spielzug.

**Einsetzen:** „Eine Person einzusetzen“ oder „mit einer Person ein Aktionsfeld belegen/besetzen“ bedeutet, dass ihr eine Person, die sich noch im Haus befindet, auf ein Aktionsfeld setzt. Dies ist noch kein Hinweis darauf, ob die Aktion dann auch wirklich genutzt wird. Ein „Aktionsfeld zu nutzen“ bedeutet dagegen immer, dass eine Person auf ein Aktionsfeld gesetzt und mindestens eine Aktion auf dem Aktionsfeld oder eine Ersatzaktion (*die durch eine andere Karte ermöglicht wird*) genutzt wird.

**zwei Personen direkt in Folge einsetzen:** Der Textbaustein „zwei Personen direkt in Folge einsetzen“ (*wie zum Beispiel auf der Karte „Lasso“*) bedeutet, dass wenn ihr an die Reihe kommt, um eine Person einzusetzen, stattdessen nacheinander zwei Personen einsetzen könnt. Sobald ihr ein weiteres Mal an die Reihe kommt, müsst ihr nicht aussetzen, sondern könnt erneut eine Person einsetzen. Ihr seid mit euren Aktionen also deutlich früher dran als euch eure Mitspieler.



**Aussetzen:** Aussetzen bedeutet, dass ihr, wenn ihr noch mindestens eine Person im Haus habt und an die Reihe kommt, statt eine Person einzusetzen, passt. Dies bedeutet nicht, dass ihr eine Person weniger einsetzt. Ihr setzt eure verbleibenden Personen einfach nur später ein.

**Startspieler:** Startspieler ist, wer den Startspielerstein hat. Nehmt ihn euch sofort, wenn ihr das Aktionsfeld „Versammlungsort“ nutzt. Ihr geltet danach sofort als „Startspieler“, auch wenn ihr euch aktuell noch in einer Arbeitszeit befindet, welche ein anderer Spieler als Startspieler eröffnet hat.

## Viehzucht

**Weiden und Wiesen:** Weiden sind Grünflächen auf eurem Hofplan, die eingezäunt sind. Wiesen sind Grünflächen, die nicht eingezäunt sind.

**Zaunflächen:** Die Zäune, die ihr baut, legt ihr auf die „Zaunflächen“ eures Hofplans. Der Hofplan besteht aus Hoffeldern und Zaunflächen. Eine Zaunfläche ist der Bereich zwischen zwei Hoffeldern.



**Fassungsvermögen (oder Kapazität):** Jede Weide hat einen Höchstwert, wie viele Tiere gleicher Art sie aufnehmen kann. Dieses Fassungsvermögen kann durch Ställe verdoppelt und durch Karten anderweitig modifiziert werden. Das Wort „Gesamtkapazität“ betont die Modifizierbarkeit der Weiden.

**Jungtiere und Elterntiere:** Jungtiere heißen die Nachwuchstiere. Elterntiere heißen die zwei Tiere, die für den Nachwuchs die Elternschaft tragen.

## Ackerbau

**Acker und Ackerplättchen:** Ackerplättchen sind die Plättchen, die ihr auf eurem Hofplan legt. Acker ist der Überbegriff von Karten, die Äcker sind („Ackerkarten“), und den Ackerplättchen.

**Acker pflügen:** Einen Acker zu pflügen, bedeutet immer, dass ihr ein Ackerplättchen auf eurem Hofplan legt. Wenn ihr bereits Ackerplättchen habt, muss das neue Plättchen an eines der bisherigen grenzen.

**Äcker einsäen und Saatgut aussäen:** Die Äcker werden zunächst gepflügt. Später werden sie bestellt, eingesät oder bepflanzt. (*Das bedeutet jeweils das Gleiche. Getreide und Gemüse werden ausgesät, Schilf und Nährwerte ebenfalls, Holz dagegen kann auch gepflanzt werden.*) Es ist dann aber immer von bepflanzen den Äckern die Rede.

**Getreideacker (bzw. Gemüseacker):** Ein Getreideacker ist die Bezeichnung eines Ackers, der (*unter anderem*) mit Getreide bepflanzt ist. „Ein Acker mit Getreide“ hat die gleiche Bedeutung. Ist ein solcher Acker leer geerntet, trägt er nicht mehr die Bezeichnung „Getreideacker“. Das Gleiche gilt für Gemüseäcker. Äcker gelten als unbepflanzt, wenn auf ihnen nichts liegt, was abgeerntet werden kann. Äcker gelten als leer, wenn nichts auf ihnen liegt. (*Damit sind leere Äcker immer unbepflanzt.*)

## Hof und Hofplan

**Hoffelder in Zeilen und Spalten:** Ihr habt 15 Hoffelder auf eurem Hofplan. 13 davon stehen euch zur Gestaltung frei, 2 sind bei Spielbeginn Holzräume. Euer Hofplan hat drei Zeilen und fünf Spalten: In beiden Fällen zählen eure anfänglichen Holzräume mit.

**Hoffelder genutzt oder ungenutzt:** Eure Hoffelder sind genutzt, wenn ein Plättchen auf dem Feld liegt, das Feld eingezäunt ist oder ein Stall auf dem Feld steht. Es ist ungenutzt, wenn es leer ist oder nur Waren auf dem Feld liegen (*siehe auch Wertung der ungenutzten Hoffelder auf Seite 12 dieses Anhangs*). Bei Spielbeginn hat euer Hofplan 13 ungenutzte und 2 genutzte Hoffelder.

**Auf dem Hof oder auf dem Hofplan:** Spielmaterial, das sich auf eurem Hof befindet, liegt auf dem Hofplan oder (*mit Ausnahme des persönlichen Materials, das ihr noch nicht ins Spiel gebracht habt*) neben dem Hofplan (*also zum Beispiel in eurem Vorrat*). Bei Spielmaterial, das auf Spielkarten liegt, gehört das Material zum Hof, wenn auf der Karte beschrieben steht, dass es euch bereits gehört (*zum Beispiel wenn die Karte ein Acker ist oder Tiere beherbergt*). In vielen Fällen liegt das Material aber nur zur Abnahme bereit. Dann zählt es nicht zu eurem Hof, nicht zu eurem Vorrat und hat auch bei der Wertung keine Bedeutung.

**benachbarte Hoffelder und verbundene Zaunflächen:** Hoffelder gelten als benachbart, wenn sie waagrecht oder senkrecht eine gemeinsame Grenze haben. Diese Formulierung gilt, obwohl die Grenze zwischen zwei Hoffeldern immer in Form einer Zaunfläche besteht. Zäune und Zaunflächen können zueinander nicht benachbart sein, wohl aber miteinander verbunden sein.

## Waren

**Warenarten:** Getreide und Gemüse heißen „Ackerfrüchte“. Holz, Lehm, Schilf und Steine heißen „Baustoffe“. Ackerfrüchte und Baustoffe gelten zusammen als „Rohstoffe“. Schafe, Wildschweine und Rinder sind „Tiere“ (*Schafe und Rinder sind „Milchtiere“*). Rohstoffe, Tiere und Nährwerte heißen „Waren“.



**Kosten:** Wenn Waren abgegeben werden können oder sollen, dann betrifft dies immer nur Waren aus eurem eigenen Vorrat (*bzw. die Tiere auf eurem Hof*). Waren auf Äckern und Karten müsst ihr zunächst von diesen herunternehmen, bevor ihr sie abgeben dürft. (*Und das Herunternehmen ist in den meisten Fällen nicht ohne Weiteres möglich.*)

- Als „Baukosten“ sind Raum-, Stall-, Zaun-, Renovierungskosten und alle Kosten, die oben rechts auf den Karten stehen, festgelegt. (*Dies können auch Ackerfrüchte, Tiere oder Nährwerte sein.*)
- Die „Ausbildungskosten“ stehen für Nährwertforderungen, die in der Regel auf den Aktionsfeldern „Unterricht“ aufgedruckt sind.



**Schenken und Handeln:** Waren und persönliches Spielmaterial dürfen generell nicht an Mitspieler verschenkt werden. Waren dürfen auch nicht unter Spielern gehandelt werden. Sie dürfen aber zu jeder Zeit in den allg. Vorrat geschenkt werden. (*Persönliches Spielmaterial darf dagegen gar nicht verschenkt werden.*)

**so viele Waren, wie du möchtest:** Immer wenn ihr euch – laut Anweisung auf einer Karte – so viele Waren nehmen dürft, wie ihr möchtet, dürft ihr euch auch 0 Waren nehmen. Das gilt auch für Zäune, Ställe, Karten und Plättchen.

**Begriffe beim Warentausch:** „Umtauschen“ ist Produktion. „Tauschen“, „Eintauschen“ und „Umtauschen“ ist Handeln. „Kaufen“ behandelt Nährwerte so, als seien sie eine Währung. Spielmechanisch ist alles das Gleiche: Eine Ware wird abgegeben, eine andere wird entgegengenommen.

## 6 Die Aktionsfelder

Die Aktionsfelder auf dem Spielplan unterscheiden sich in Felder, auf denen sich Waren anhäufen, und Felder, die eine besondere, permanente Bedeutung haben. Auf allen Aktionsfeldern mit ockerfarbigem Pfeil, den Anhäufungsfeldern, gilt: Wer mit seiner Person ein solches Feld nutzt, muss sich alle Baustoffe, Tiere oder Nährwerte (*abgekürzt NW*), die dort liegen, nehmen und in seinen Vorrat legen. Für alle Aktionsfelder mit permanenter Bedeutung gilt die Grundregel, dass ihr sie nicht nutzen dürft, ohne eine der aufgeführten Aktionen (*oder eine durch einen Kartentext definierte Ersatzfunktion*) auch durchzuführen. In der folgenden Tabelle aller Aktionsfelder erklären wir diejenigen genauer, die eine solche, besondere Bedeutung haben.

Zuerst werden die Aktionsfelder erklärt, die in jeder Spielbesetzung von Beginn an verfügbar sind. Danach folgen die Aktionsfeldkarten, sortiert nach den Spielphasen, in denen sie auftreten können (*eine Übersicht findet ihr auch auf der Rückseite des Plättchens „Nebentätigkeit“*). Zuletzt folgen die Aktionsfelder, die nur im Spiel mit 3 bzw. 4 Spielern vorkommen.

**Hofausbau:** Räume anbauen und/oder Ställe bauen

Der Hausbau wurde auf Seite 7 der Spielregeln detailliert erklärt, der Stallbau auf Seite 8. Bis zur ersten Renovierung kostet euch jeder Raum 5 Holz und 2 Schilf, danach 5 Lehm und 2 Schilf, ab der zweiten Renovierung 5 Steine und 2 Schilf. Ställe kosten je 2 Holz. Ihr könnt so viele Räume und/oder Ställe bauen, wie ihr wollt. Ihr dürft ausschließlich Räume bauen oder auch ausschließlich Ställe. Ein neuer Raum muss immer waagrecht oder senkrecht an einen bisherigen Raum grenzen. (*Für die Ställe gibt es eine solche Regelung nicht.*) Auf jedem Hoffeld, auf dem kein Plättchen liegt, kann genau ein Stall gebaut werden.

**Versammlungsort:** Startspieler werden und danach Kleine Anschaffung

Nehmt euch sofort den Startspielerstein (*bzw. behaltet ihn*). Ihr geltet damit sofort als „Startspieler“ (*auch wenn ihr es in der laufenden Runde eigentlich gar nicht seid*). Zusätzlich dürft ihr genau eine kleine Anschaffung, die ihr auf der Hand haltet, ausspielen: Die meisten Karten legt ihr offen vor euch ab, andere gebt ihr eurem linken Sitznachbarn auf die Hand (*Wanderkarten*). Lest die ausgespielte Karte euren Mitspielern vor.



**Saatgut Getreide:** 1 Getreide erhalten (*und in den eigenen Vorrat legen*)

Ihr erhaltet 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in euren Vorrat. Ihr dürft das Getreide nicht sofort aussäen, selbst wenn ihr brachliegende, also unbepflanzte Äcker habt. (*Um das Getreide auszusäen, müsst ihr eine Aktion „Aussäen“ durchführen.*)

**Ackerland:** 1 Acker pflügen

Legt ein Ackerplättchen auf ein ungenutztes Hoffeld eurer Wahl. (*Ungenutzte Hoffelder, die blockiert sind, können nicht gepflügt werden. Sollten allerdings entfernbare Waren auf dem Feld liegen, kommen diese zurück in den allgemeinen Vorrat.*) Wenn ihr bereits Ackerplättchen habt, müsst ihr den neuen Acker so pflügen, dass er waagrecht oder senkrecht an ein anderes Ackerplättchen grenzt. Ackerplättchen können nicht wieder entfernt werden.

**Unterricht:** 1 Ausbildung ausspielen (*Ausbildungskosten: 1 NW, die erste ist kostenlos*)

Spielt genau 1 Ausbildungskarte, die ihr auf der Hand haltet, offen vor euch aus. Lest euren Mitspielern den Text auf der Karte vor. Für jeden von euch gilt: Auf diesem Aktionsfeld „Unterricht“ ist die erste Ausbildungskarte, die ihr im Spiel ausspielt und offen vor euch auslegt, kostenlos. Jede weitere kostet hier 1 NW. Von den Ausbildungen habt ihr eine Auswahl auf der Hand, auf die ihr das ganze Spiel über als Einzige Zugriff habt.

**Tagelöhner:** Tagelöhner

Ihr erhaltet 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat.

**Forst:** Anhäufungsfeld: +3 Holz

**Lehmgrube:** Anhäufungsfeld: +1 Lehm

**Schilfufer:** Anhäufungsfeld: +1 Schilf

**Fischfang:** Anhäufungsfeld: +1 NW



**Große Anschaffung:** Phase 1, Große oder kleine Anschaffung

Ihr dürft wahlweise 1 große oder 1 kleine Anschaffung tätigen. Es gibt zehn große Anschaffungen zur Auswahl. Von den kleinen Anschaffungen habt ihr eine Auswahl auf der Hand, auf die ihr das ganze Spiel über als Einzige Zugriff habt.

**Zaubau:** Phase 1, Zäune bauen

Der Zaubau wurde auf Seite 8 der Spielregeln erklärt. Ihr könnt beliebig viele Zäune bauen, indem ihr sie 1:1 mit Holz bezahlt. Es ist euch erlaubt, Ställe einzuzäunen oder eine Weide nachträglich durch neue Zäune, die ihr auf bestimmte Zaunflächen legt, in zwei oder mehr Weiden zu teilen.

**Kornverwertung:** Phase 1, Aussäen und/oder Brot backen

Die Aussaat wurde auf Seite 9 der Spielregeln erläutert. „Brot backen“ (siehe Seite 10 der Spielregeln) bedeutet, dass ihr Getreide aus eurem Vorrat (welches ihr also nicht auf euren Äckern liegen habt) mit Feuer- oder Kochstelle in je 2 bzw. 3 NW umwandeln dürft. Verschiedene Ofen-Anschaffungen wie die großen Anschaffungen „Lehmofen“ und „Steinofen“ ermöglichen es euch, für euer Getreide noch mehr Nährwerte zu erhalten.

**Schafmarkt:** Phase 1, Anhäufungsfeld: +1 Schaf

Wenn ihr euch Schafe von einem Anhäufungsfeld nehmt, müsst ihr sie wahlweise auf eurem Hof unterbringen (siehe Tierhaltungsregeln auf Seite 8 der Spielregeln) oder mit einer -Anschaffung gegen Nährwerte tauschen. Schafe, die weder untergebracht noch verwertet werden können, gebt ihr zurück in den allgemeinen Vorrat. (Sie bleiben nicht auf dem Anhäufungsfeld liegen.)

**Einfacher Kinderwunsch:** Phase 2, Familienzuwachs nur mit Platz und danach Kleine Anschaffung

Ein Familienzuwachs ist auf diesem Aktionsfeld nur erlaubt, wenn ihr mehr Platz für eure Personen habt als Personen. Dabei ist unerheblich, ob sich die bisherigen Personen auf dem Spielplan oder noch auf dem Hof befinden. Es ist nicht erlaubt, den Familienzuwachs verfallen zu lassen, um nur die anschließende kleine Anschaffung durchzuführen.

**Haussanierung:** Phase 2, Eine Renovierung und danach Große oder kleine Anschaffung

Die große oder kleine Anschaffung (siehe Seite 10-11 der Spielregeln) darf nur tätigen, wer auch renoviert (siehe Seite 7 der Spielregeln). Es ist nicht erlaubt, mit einem einzigen Gang auf das Renovierungsfeld beide Renovierungen im Spiel mit der gleichen Aktion durchzuführen.

**Westlicher Steinbruch:** Phase 2, Anhäufungsfeld: +1 Stein

**Saatgut Gemüse:** Phase 3, 1 Gemüse erhalten (und in den eigenen Vorrat legen)

Ihr erhaltet 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in euren Vorrat. Ihr dürft das Gemüse nicht sofort aussäen, selbst wenn ihr brachliegende, also unbepflanzte Äcker habt.

**Schweinemarkt:** Phase 3, Anhäufungsfeld: +1 Wildschwein

Dieses Anhäufungsfeld entspricht dem Aktionsfeld „Schafmarkt“, nur dass statt Schafe Wildschweine ins Spiel kommen.

**Rindermarkt:** Phase 4, Anhäufungsfeld: +1 Rind

Dieses Anhäufungsfeld entspricht dem Aktionsfeld „Schafmarkt“, nur dass statt Schafe Rinder ins Spiel kommen.

**Östlicher Steinbruch:** Phase 4, Anhäufungsfeld: +1 Stein

**Dringender Kinderwunsch:** Phase 5, Familienzuwachs auch ohne Platz

Im Gegensatz zum „Einfachen Kinderwunsch“ ist dieser Zuwachs unabhängig von der Anzahl eurer Räume. (Durch dreimaligen Familienzuwachs auf diesem Aktionsfeld wäre es euch z. B. möglich, mit 5 Personen in nur 2 Räumen zu leben.) Beachtet: Wenn ihr auf diesem Aktionsfeld eure Familie vergrößert habt, ohne Platz zu haben, und euch danach einen neuen Raum leistet, dürft ihr anschließend nicht auf einen gewöhnlichen Familienzuwachs setzen: Den neu geschaffenen Platz eignet sich die Person an, die bisher ohne eigenen Raum leben musste.

**Ackerbau:** Phase 5: 1 Acker pflügen und/oder Aussäen

Ihr könnt 1 Acker pflügen und anschließend zusätzlich eine Aussaat vornehmen (siehe Seite 9 der Spielregeln): Ihr dürft also auf euren unbepflanzten Äckern Getreide oder Gemüse, das ihr im Vorrat habt, aussäen. Ihr dürft auch das Ackerplättchen, das ihr soeben gepflügt habt, zur Aussaat nutzen.

**Hofsanierung:** Phase 6, Eine Renovierung und danach Zäune bauen

Nur wenn ihr renoviert (siehe Seite 7 der Spielregeln), könnt ihr auf diesem Aktionsfeld anschließend auch Zäune bauen (siehe Seite 8 der Spielregeln). Es ist nicht erlaubt, beide Renovierungen im Spiel mit einer einzigen Aktion durchzuführen.

**Hain:** Spieleranzahl ③, Anhäufungsfeld: +2 Holz

**Baustoffmarkt:** Spieleranzahl ③, 1 Schilf/Stein, 1 NW

Ihr sucht euch aus, ob ihr 1 Schilf oder 1 Stein haben wollt. Außerdem erhaltet ihr 1 NW. Nehmt beide Waren aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren Vorrat.

**Mulde:** Spieleranzahl ③, Anhäufungsfeld: +1 Lehm

**Unterricht:** Spieleranzahl ③, 1 Ausbildung ausspielen (Ausbildungskosten: 2 NW)

Spielt genau 1 Ausbildungskarte, die ihr auf der Hand haltet, offen vor euch aus und lest euren Mitspielern den Text auf der Karte vor. Die Ausbildung kostet auf diesem Aktionsfeld 2 NW (und ist damit teurer als die Ausbildung auf dem anderen Aktionsfeld „Unterricht“).



Spielplanergänzung für 3 Spieler

**Wäldchen:** Spieleranzahl ④, Anhäufungsfeld: +1 Holz

**Hain:** Spieleranzahl ④, Anhäufungsfeld: +2 Holz

**Baustoffmarkt:** Spieleranzahl ④, 1 Schilf, 1 Stein, 1 NW

Ihr erhaltet 1 Schilf, 1 Stein und 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Legt die Waren in euren Vorrat.

**Mulde:** Spieleranzahl ④, Anhäufungsfeld: +2 Lehm

**Unterricht:** Spieleranzahl ④, 1 Ausbildung ausspielen

(Ausbildungskosten: 2 NW, die ersten beiden kosten nur 1 NW)

Spielt genau 1 Ausbildungskarte, die ihr auf der Hand haltet, offen vor euch aus und lest euren Mitspielern den Text auf der Karte vor. Für jeden von euch gilt: Die ersten beiden Ausbildungen, die ihr im Spiel tätigt, kosten auf diesem Aktionsfeld 1 NW, alle weiteren Ausbildungen kosten hier 2 NW.

**Kleinkunst:** Spieleranzahl ④, Anhäufungsfeld: +1 NW



Spielplanergänzung für 4 Spieler

### Zusätzliche Aktionsfelder

Ihr könnt während des Spieldaufbaus ein zusätzliches Aktionsfeldplättchen ins Spiel bringen. Das große Plättchen bietet euch zusätzliche (und abwechslungsreiche) Aktionsmöglichkeiten für das Zweipersonenspiel, auf dem kleinen reduziert sich die Auswahl für das Spiel mit 3-4 Spielern auf zwei Aktionsmöglichkeiten.

Wenn ihr im **Zweipersonenspiel** eine Person auf das dargestellte Aktionsfeldplättchen einsetzt, könnt ihr euch unter den vier Aktionsfeldern genau eines aussuchen, das ihr nutzen wollt. Danach sind bis zur Heimkehrzeit **alle vier Aktionsmöglichkeiten** blockiert. Eines der vier Felder ist ein Anhäufungsfeld. Nehmt euch, wenn ihr es auswählt, das ganze Holz, das auf dem Feld liegt. Solltet ihr eines der anderen Felder nutzen, bleibt das Holz auf dem Anhäufungsfeld unberührt.

**Wäldchen:** Variante für ② Spieler, Anhäufungsfeld: +1 Holz

**Baustoffmarkt:** Variante für ② Spieler, 1 Stein und 1 NW

Ihr erhaltet 1 Stein und 1 NW. Nehmt beide Waren aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren Vorrat.

**Tiermarkt:** Variante für ② Spieler, 1 Tier erhalten

Ihr habt die Auswahl zwischen 3 Aktionen. Entweder wählt ihr 1 Schaf und 1 NW oder ihr erhaltet 1 Wildschwein oder ihr zahlt 1 NW für 1 Rind. Ihr bekommt das Tier aus dem allgemeinen Vorrat und bringt es sofort auf euren Hof unter. Mit einer geeigneten Anschaffung bzw. Ausbildung könnt ihr das Tier aber auch sofort in Nährwerte umwandeln.

**Bescheidener Kinderwunsch:** Variante für ② Spieler, ab der 5. Runde Familienzuwachs nur mit Platz

Ab einschließlich Runde 5 könnt ihr einen Familienzuwachs betreiben, sofern ihr den nötigen Platz dafür habt.

Für das Spiel für 3-4 Spieler reduziert sich eure Auswahl von vier auf zwei Möglichkeiten. Auch hier gilt, dass pro Runde nur eine einzige Person auf das Plättchen eingesetzt werden darf.

**Tiermarkt:** Variante für ③ + ④ Spieler, 1 Tier erhalten - siehe oben

**Bescheidener Kinderwunsch:** Variante für ③ + ④ Spieler, ab der 5. Runde Familienzuwachs nur mit Platz - siehe oben



## 7 Varianten

Nach der Veröffentlichung von „Agricola“ sind viele Varianten bekannt geworden, die insbesondere den Anfang einer Partie in veränderter Weise regeln. Wir präsentieren euch eine kleine Auswahl.

### Der Draft

Mit Veröffentlichung von „Agricola“ wurde der Draft\* schnell populär, den Stephan Valkyser in das Spiel einführte.

- Jeder Spieler erhält 7 Ausbildungen, behält eine, gibt 6 Karten nach links weiter, behält von denen, die er bekommen hat, wieder eine und gibt 5 Karten weiter. Dies wird fortgesetzt, bis jeder Spieler genau 1 Karte zugeschoben bekommt, die er dann zu seinen bisherigen auf die Hand nimmt. Das Gleiche wird anschließend mit den kleinen Anschaffungen durchgeführt. So wird der Draft auch auf der Internetseite [www.play-agricola.com](http://www.play-agricola.com) (siehe Seite 11 unter „Credits“) gespielt.
- In der Agricola-App wird der Draft so durchgeführt, dass die Spieler 7+7 Karten auf die Hand bekommen, jeweils 1+1 Karten behalten und die restlichen weitergeben.
- Li Kuang Che richtet eine Agricola-Meisterschaft auf Taiwan aus, indem er den Spielern erst 8 Ausbildungen und dann 8 Anschaffungen zum Draft auf die Hand gibt. Die eine Karte, die am Ende bei jedem Spieler übrig bleibt, wird aus dem Spiel genommen.

\*eine Bezeichnung, die im amerikanischen Profisport geläufig ist – bekannt auch durch das Kartenspiel „Magic“

## Der schnelle Draft

Jens Bernsdorf beschleunigte den Draft. Jeder Spieler behält 3+3 Karten von beiden Arten und gibt 4+4 Karten an seinen linken Nachbarn weiter. Von den Karten, die er neu erhält, wählt er 2+2 aus und gibt wiederum 2+2 an seinen linken Nachbarn weiter. Von diesen, letzten Karten werden dann keine mehr weitergegeben.

Weit verbreitet ist es auch, dass jeder Spieler 10 Karten von jeder Art erhält und sich davon sofort je 7 aussucht.

Manche Spielgruppen erlauben, im Vorfeld einer Partie alle Karten einer Art abzuwerfen, um von dieser Kartenart 1 Karte weniger nachzuziehen. In dieser Weise könnt ihr mehrmals in Folge verfahren.

Auch diese beiden Spielvarianten nehmen weniger Zeit in Anspruch als der gewöhnliche Draft.

## Die lebendige Kartenhand

Rüdiger Dorn, Autor von preisgekrönten Spielen wie „Goa“, führte in seinen Spielrunden ein, dass jeder Spieler zu Beginn einer Partie nur 5 Ausbildungen und 5 Anschaffungen auf die Hand bekommt. Immer wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, zieht er sofort eine neue nach. Er kann zwischen beiden Arten wählen. Am Ende jeder Erntezeit können die Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte abwerfen, um dafür eine neue nachzuziehen. Auch hier können sie zwischen beiden Arten wählen.

Später hat Rüdiger die Kartenhand weiter reduziert: Jeder Spieler bekommt nur noch 3 Ausbildungen und 3 Anschaffungen, darf dafür aber bei Spielbeginn bis zu sechs Mal eine Karte abwerfen, um eine der gleichen Art nachzuziehen. Im Spielverlauf gilt nach wie vor, dass die Spieler eine Karte nachziehen, wenn sie eine ausgespielt haben.

Auf den Kartentausch am Ende einer Erntezeit verzichtet Rüdiger inzwischen.

## Hausregeln für die Kartenauswahl

Georg Deifuß berichtete mir von Hausregeln, wonach jeder Spieler zum Start 6 normale kleine Anschaffungen und 1 Wanderkarte erhält. Michael Lopez teilt die Ausbildungen auf: Jeder erhält 3 Karten „1+“, 2 Karten „3+“ und 2 Karten „4+“. Franz-Josef Petri legt Karten offen aus. Jede Runde darf genau ein Spieler einmal mit dem Einsetzen einer Person aussetzen und eine der ausliegenden Karten auf die Hand nehmen.

## Das Partnerspiel

In dieser Variante von Daniel Winterhalter bilden die gegenüberstehenden Spieler ein Team. Wer das Aktionsfeld „Marktplatz“ nutzt, welches für diese Variante erfunden wurde, kann seinem Partner Waren übergeben und/oder Waren von ihm erhalten. Egal, welche Warensorte die Partner handeln, sie zahlen 1 Ware an den allgemeinen Vorrat, um dem anderen beliebig viele weitere Waren der gleichen Art geben zu dürfen.

Wer Räume anbaut, kann zusätzlich beim Partner für 6 Holz und 3 Schilf pro Raum Holzräume bauen (*Lehm- und Steinräume entsprechend*), für Partnerställe zahlt er 3 Holz. Wer Zäune baut, kann zusätzlich Zäune des Partners auf dem Hof des Partners verbauen. Für je 3 Zaunteile zahlt er 1 Holz zusätzlich. Baukostenmodifikationen auf seinen ausgespielten Karten greifen dabei auch für den Partner. Wer einen Acker pflügt, kann alternativ seinem Partner den zu pflügenden Acker auf den Hof legen. Die Wertung erfolgt, indem in jeder Kategorie der jeweils niedrigere Punktwert zählt.

- Clerk Lee aus Taiwan empfiehlt, die Spielergebnisse beider Partner zu multiplizieren.



*Wir haben uns erlaubt, einen Marktplatz auf der Rückseite eines Varianten-Plättchens abzubilden.*

## Hausregeln für den Spielverlauf

Als Hausregel spielen viele, dass Tiere erst auf dem Hof untergebracht werden müssen, bevor sie in Nährwerte umgewandelt werden dürfen. Interessant ist auch die Regel von Jennifer Ha, dass keine Tierart auf mehreren Weiden untergebracht werden darf. Dies wertet die Ställe und das Haustier deutlich auf. Georg Deifuß spielt die Anhäufungsfelder, auf denen ihr Tiere bekommt, so, dass ihr höchstens so viele Tiere von dem Feld nehmen dürft, wie ihr auch verwerten könnt (*entweder bringt ihr sie auf dem Hof unter oder ihr wandelt sie in Nährwerte um*), die restlichen Tiere müssen auf dem Anhäufungsfeld liegen bleiben. Beliebt ist es auch, beim Zaunbau die Errichtung von unfertigen Weiden zu erlauben, oder die Regel außer Acht zu lassen, dass Weiden aneinandergrenzen müssen. David Larkin gibt jedem Spieler am Anfang 3 NW. Dafür lässt er in der ersten Runde die zweite Person in umgekehrter Reihenfolge spielen. Die erste Anregung zu dem zusätzlichen Anhäufungsfeld im Zweipersonenspiel, wie wir es auf Seite 8 dieses Anhangs vorgestellt haben, gab Norbert Szongott. Er beagnete dem Holzhandel im Zweipersonenspiel mit einem zusätzlichen „Wäldchen“.



Besonders strategisch wird der Hofbau durch folgende Regel, die ich lange Zeit als mögliche Basisregel untersucht hatte: Hoffelder, die als genutzt gelten, müssen immer an ein anderes genutztes Hoffeld grenzen, egal ob für Hausbau, Stallbau, Ackerbau oder Viehzucht. Zusätzlich gilt, dass Räume an Räume, Äcker an Äcker und Weiden an Weiden grenzen müssen. Ich selbst spiele gerne nach dieser Regel, weil sie den Spieler enorm fordert. Ich möchte sie aber nur erfahrenen Spielern empfehlen.



## 8 Kampagnen

Von Kampagnen spricht man bei Gesellschaftsspielen, wenn mehrere Partien in gleicher Besetzung gespielt werden und die Resultate aus vergangenen Partien in die neue Partie einfließen. Auch für „Agricola“ haben wir uns einen Kampagnenmodus ausgedacht.

### Mehrpersonenspiel

Wenn ihr mehrere Partien „Agricola“ in Folge spielen möchtet, schlagen wir euch Folgendes vor:

Zu viert werden erst 7/5/4/3, dann 8/5/3/2 und schließlich 9/6/3/1 Kampagnen-Punkte ausgespielt.

Zu dritt werden erst 7/5/3, dann 8/5/2 und schließlich 9/5/1 Kampagnen-Punkte ausgespielt.

Zu zweit werden erst 1/0, dann 2/0 und schließlich 3/0 Kampagnen-Punkte ausgespielt.

Die Kampagne gewinnt, wer nach drei Partien am meisten Kampagnen-Punkte hat.

- Der Gewinner einer Partie wird Startspieler in der nächsten. Wer den letzten Platz belegt, wird in der nächsten Partie mit einem zusätzlichen Startnährwert getröstet.
- Ihr könnt eine Ausbildung, die ihr in der ersten Partie ausgespielt habt, mit in die zweite nehmen. Legt diese direkt bei Spielbeginn offen vor euch aus. Das Gleiche gilt für die dritte Partie. Auch hier könnt ihr eine ausgespielte Ausbildung aus der zweiten Partie mit in die dritte nehmen (*dies darf auch diejenige sein, die ihr schon in der ersten Partie hattet*). Ausbildungskosten fallen für die Start-Ausbildungen nicht an, wohl aber die individuellen Kosten, die die eine oder andere Ausbildung aufweist. (*Zusammen mit der Start-Ausbildung kommt ihr in der zweiten und dritten Partie insgesamt auf 8 Ausbildungen.*)

*Den Liebhaber könnt ihr euch als Startausbildung nicht leisten. Er will mit 7 NW ausgehalten werden. Zum Glück begegnet er euch erst in einem Erweiterungsdeck.*



Wenn Spieler nach der dritten Partie gleich viele Kampagnen-Punkte erzielt haben, entscheidet die Gesamtpunktzahl aller drei Einzelpartien über die bessere Gesamtplatzierung.

### Solovariante

Wenn du in der Solovariante mehrere Partien in Folge spielen möchtest, suchst du dir nach deiner ersten Partie von den Ausbildungen, die du ausgespielt hast, eine aus. Diese so gesicherte Ausbildung legst du bei Beginn der zweiten Partie direkt aus, ohne dafür eine Aktion oder Ausbildungskosten aufwenden zu müssen.

Jede weitere Partie startest du mit einer (*schon bei Spielstart ausgespielten*) Ausbildung zusätzlich. Die zusätzliche Ausbildung wählst du jedes Mal unter den in der letzten Partie ausgespielten aus. Du bekommst nur so viele neue Ausbildungen auf die Hand, dass du insgesamt auf 7 kommst. Eine einmal gesicherte Ausbildung muss auch in allen folgenden Partien zu Beginn ausgelegt werden. Da du von Partie zu Partie immer mehr Start-Ausbildungen erhältst, steigt die Zielpunktzahl, die du erreichen musst: in der ersten Partie sind es 50 Punkte, in der nächsten 55, dann 59, 62, 64, 65, 66, 67 Punkte. Nach der achten Partie hast du das Spielziel erreicht.

Zu Beginn jeder Partie erhältst du als „Startkapital“ Nährwerte entsprechend der Punktzahl, um die du deine letzte Zielpunktzahl übertroffen hast, geteilt durch 2 (*abgerundet*).

Karten, die nicht in deinen Ausbildungsfundus übergehen, werden am Ende jeder Partie den übrig gebliebenen Ausbildungen beigemischt. Sie können dir also erneut begegnen. Das Gleiche gilt für die kleinen Anschaffungen.

### Detail zu den Kosten:

- Manche Ausbildungen, haben individuelle Kosten, die immer bezahlt werden müssen, sobald die Ausbildung ausgespielt wird (*siehe „Liebhaber“*). Diese Kosten müssen auch als Startausbildung getragen werden. Da die Startnährwerte von Partie zu Partie variieren, kann es passieren, dass du die individuellen Kosten einer Startausbildung nicht bezahlt kannst. Dann verlierst du die Ausbildung und musst sie zu den übrig gebliebenen Ausbildungen mischen.

Scheiterst du an einer Herausforderung, kannst du dich neu an ihr versuchen, musst dann aber ohne Startnährwerte auskommen.

Wenn du möchtest, kannst du nach deiner achten Partie mit deinem Bestand an Ausbildungskarten weiterspielen.

Die Zielpunktzahl erhöht sich weiter pro Partie um 1 Punkt. Auf diese Weise kannst du beliebig lange um die Erhöhung deines Höchstwertes kämpfen.

## 9 Credits



„Agricola“ ist ein Spiel von Uwe Rosenberg, das er Ende 2005 entwickelt hat. Die Realisation ermöglichte einst Hanno Girke. Die Illustrationen stammen von Klemens Franz. Ihm und seiner Frau Andrea Kattinig verdanken wir auch das Setzen der Textinhalte und Grafiken in den inzwischen 16 Sprachausgaben des Spiels. Die vorliegende Form von Spielregel und Anhang stammt aus der Feder von Uwe Rosenberg und wurde Korrektur gelesen von Karl-Heinz Kettl und Grzegorz Kobiela. Ein herzliches Dankeschön dafür.

Einen großen Dank auch an über 100 Testspieler der ersten Auflage sowie die vielen Rückmeldungen und Anregungen nach Erscheinen, die uns geholfen haben, das Spiel weiter zu verbessern.

Die wichtigsten Anregungen in der Frühphase der Entwicklung waren, wie Hagen Dorgathen aufzeigte, dass sowohl eine Tiervermehrung pro Tierpaar als auch eine Vermehrung pro Weide zu ausuferndem Wachstum führt. Von Anja Grieger

stammte die Regel, dass in einem allein stehenden Stall 1 Tier leben kann und Frank Grieger soll als gedanklichen Vater des Tagelöhners genannt werden.

Einen besonderen Dank an Melissa Rogerson für die damalige Übersetzung ins Englische und Grzegorz Kobiela für die heutige, an William Attia für die Inspiration, die er mit „Caylus“ zu diesem Spiel gab, die Verbesserung vieler Formulierungen und die damalige Übersetzung ins Französische. Danke Schön auch an Jeroen Doumen, Joris Wiersinga und Klaus Teuber für ihre Inspirationen durch „Antiquity“ und „Löwenherz“ sowie Dale Yu und Hanno Girke für die Bearbeitung der einstigen Solo- und Familienversion. Ferdinand de Cassan danken wir für die wiederholte Ausrichtung der Agricola-Weltmeisterschaft und der Firma Playdek für die preisgekrönte App zu diesem Spiel. Auch für die Agricola-Variante „Die Bauern und das liebe Vieh“ gibt es inzwischen eine App. Diese haben wir der Firma digidiced zu verdanken.

Den größten Dank schulden wir aber schlussendlich Chris Deotte, der mit seiner Internet-Seite [www.play-agricola.com](http://www.play-agricola.com) eine „Bastelplattform“ schuf, mit der unzählige Karten getestet werden konnten. Heute gibt es über 1000 ausführlich getestete Agricola-Karten. Fast alle Karten des einstmaligen Basisspiels befanden sich bis heute – statistisch erfasst – über 3000 Mal in virtueller Spielerhand. Die Stärke der Karten wird durch einen Powerwert dargestellt, der zur Überarbeitung der stärksten und schwächsten Karten führte. Ohne Chris wäre es nie zu so klaren Erkenntnissen über das Spiel gekommen.

In der Jubiläums-Edition von „Agricola“ werden die überarbeiteten Karten vorgestellt.



## 10 Die Wertung ausführlich

Nach der Erntezeit von Runde 14 findet die Wertung statt. Als Hilfsmittel dienen die Wertungstabelle am Rande des Spielplans sowie der Wertungsblock. Lest, wenn ihr Fragen habt, hier in aller Ausführlichkeit die Details zur Wertung nach. Folgende Kategorien werden (*nacheinander*) gewertet:

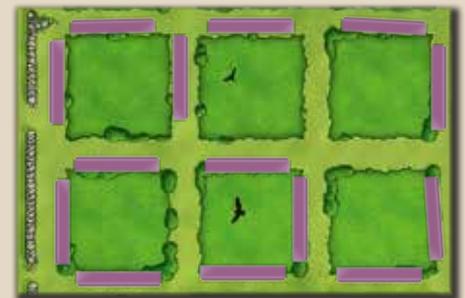
### Ackerplättchen:

Wertet all eure Ackerplättchen, unabhängig davon, ob sie brach liegen oder bepflanzt sind. Für 0 bis 1 Ackerplättchen gibt es 1 Minuspunkt, für 2 Ackerplättchen 1 Punkt, für 3 Ackerplättchen 2 Punkte, für 4 Ackerplättchen 3 Punkte und für 5 und mehr Ackerplättchen 4 Punkte. (*Bei der Wertung werden nur eure Ackerplättchen gezählt und nicht die Gesamtheit eurer Äcker, denn Äcker gibt es auch auf Spielkarten.*)

### Weiden:

Es werden Punkte für eingezäunte Grünflächen auf eurem Hofplan vergeben („Weiden“), nicht aber für die Anzahl der Hoffelder, die eingezäunt wurden („Weidenfelder“). Die Größe der einzelnen Weiden ist für diese Wertungskategorie unerheblich (*ebenfalls, ob sich Tiere auf der Weide befinden*). Wer keine Weide hat, erhält 1 Minuspunkt. Für die ersten 4 Weiden bekommt ihr je 1 Punkt. Wer mehr als 4 Weiden hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.

- Ställe und Tiere, die auf einer Weide stehen, werden in anderen Kategorien erfasst (*siehe „Tiere“ und „Eingezäunte Ställe“*).



Für 3 Weiden gibt es 3 Punkte.

### Getreide und Gemüse:

Euer gesamtes Getreide und Gemüse wird gewertet – sowohl das auf euren Äckern angepflanzte als auch das in eurem Vorrat.

- Wer kein Getreide hat, erhält 1 Minuspunkt. Für mindestens 1/4/6/8 Getreide bekommt ihr 1/2/3/4 Punkte.
- Wer kein Gemüse hat, erhält 1 Minuspunkt. Für die ersten 4 Gemüse bekommt ihr je 1 Punkt. Wer mehr als 4 Gemüse hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.
- Ackerfrüchte, die bei der Wertung auf Spielkarten liegen, fließen mit in die Wertung ein, wenn die Karte ein beplanzter Acker ist oder die Ackerfrüchte sich laut Kartentext in eurem Besitz befinden. Ackerfrüchte auf Spielkarten werden nicht gewertet, wenn sie Belohnungen sind, die ihr nicht mehr zur Ausschüttung gebracht habt (*bzw., die ihr nicht mehr durch Abgabe anderer Waren eingelöst habt*).



Der Krämer bietet euch Getreide und Gemüse an, das sich, solange es auf dieser Karte liegt, nicht in eurem Besitz befindet.

### Tiere:

Für jede Tierart, die euch fehlt, bekommt ihr in der entsprechenden Kategorie 1 Minuspunkt. Je 1/2/3/4 Punkte gibt es für mindestens 1/4/6/8 Schafe, für mindestens 1/3/5/7 Wildschweine, wie auch für mindestens 1/2/4/6 Rinder.

- Alle Tiere, die bei der Wertung auf Spielkarten liegen, fließen mit in die Wertung ein, wenn sie sich laut Kartentext in eurem Besitz befinden (*viele Karten bieten Platz für Tiere*). Tiere auf Spielkarten werden nicht gewertet, wenn sie Belohnungen sind, die ihr nicht mehr zur Ausschüttung gebracht habt (*bzw., die ihr nicht durch Abgabe anderer Waren eingelöst habt*).



## Ungenutzte Hoffelder:

Pluspunkte werden in dieser Wertungskategorie nicht vergeben. Für jedes ungenutzte Hoffeld auf eurem Hofplan bekommt ihr 1 Minuspunkt.

- Hoffelder gelten als „genutzt“, falls auf ihnen ein Raum- oder Ackerplättchen liegt, falls sie eingezäunt sind oder falls auf ihnen ein nicht eingezäunter Stall steht. Sie gelten auch dann als genutzt, wenn ein Kartentext dies so definiert.
- Um als „ungenutzt“ zu gelten, dürfen Hoffelder nicht eingezäunt sein. Nicht eingezäunte Hoffelder sind dann ungenutzt, wenn sie leer sind, aber auch, wenn durch Sonderregelungen Tiere auf den Feldern grasen oder andere Waren auf den Feldern liegen (*sofern nicht anders beschrieben*).
- Es ist möglich, dass Räume, Weiden, Ackerplättchen und nicht eingezäunte Ställe durch Spielkartentexte ihre Funktion verändern. Sie bewirken dennoch, dass die Hoffelder, auf denen sie stehen, genutzt sind.



## Eingezäunte Ställe:

Wer keinen Stall errichtet hat, bekommt dafür keinen Minuspunkt. Pro eingezäunten Stall gibt es 1 Punkt. Für nicht eingezäunte Ställe werden keine Punkte vergeben. (*Ein nicht eingezäunter Stall hat den Vorteil, dass euch 1 Minuspunkt in der Kategorie „Ungenutzte Hoffelder“ erspart bleibt.*) Da ihr nur maximal 4 Ställe habt, die ihr bauen könnt, könnt ihr in dieser Kategorie (*wie in den meisten anderen auch*) höchstens 4 Punkte erzielen. Wer mehr durch irgendwelche Sonderregelungen mehr als 4 Ställe hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.

- Es ist möglich, dass eingezäunte Ställe durch Spielkartentexte ihre Funktion verändern. Sie werden auch dann als eingezäunte Ställe gewertet, wenn sie die Tierhaltungskapazität nicht verändern oder als etwas anderes als Ställe definiert werden.

Pro **Lehmraum** bekommt ihr 1 Punkt. Wer also z. B. 4 Lehmräume hat, bekommt 4 Punkte.

Pro **Steinraum** gibt es 2 Punkte. Wer also z. B. 4 Steinräume hat, bekommt 8 Punkte. (*Für Holzräume werden keine Punkte vergeben.*)

Pro **Person**, die ihr im Spiel habt, bekommt ihr 3 Punkte. Insgesamt könnt ihr also auf maximal 15 Punkte kommen, da die Zahl eurer Personen auf fünf begrenzt ist.



## Punkte für Karten:

Links auf den großen und kleinen Anschaffungskarten werden Punkte auf einer gelben Kreisfläche angezeigt. Ihr bekommt die Punkte nur für offen vor euch ausliegende Anschaffungen. (*Anschaffungen, die ihr wieder abgegeben habt oder noch auf der Hand haltet, werden nicht gewertet.*) Ausbildungen haben keine aufgedruckten Punkte.

## Sonderpunkte:

Durch den Text auf verschiedenen Anschaffungs- und Ausbildungskarten werden zusätzliche Punkte vergeben. Diese fallen in den Wertungsbereich „Sonderpunkte“. Karten, die Sonderpunkte einbringen, haben rechts neben der aufgedruckten Punktzahl ein Sonderpunktsymbol.

Sonderpunkte, die ihr schon im Spielverlauf bekommt, werden immer direkt auf dem Wertungsbogen notiert. Minuspunkte, die durch Kartentexte und Bettelmarken vergeben werden, werden mit den Sonderpunkten verrechnet. (*Dies kann zu einem negativen Gesamtergebnis führen. Jede Bettelmarke ist -3 Punkte wert.*)

Minuspunkte für fehlende Waren und ungenutzte Hoffelder gibt es übrigens auch dann, wenn Ausbildungs- und Anschaffungskarten Sonderpunkte für die gleichen Waren bzw. Felder versprechen.

Ihr könnt euch Sonderpunkte zum Beispiel mit den großen Anschaffungen „Tischlerei“, „Töpferei“ und „Korbflechtere“ verdienen. Bei der Wertung könnt ihr mit der Tischlerei wahlweise 3 Holz gegen 1 Sonderpunkt, 5 Holz gegen 2 Sonderpunkte oder 7 Holz gegen 3 Sonderpunkte tauschen. Das Gleiche gilt für die Töpferei in Bezug auf Lehm. Ihr könnt mit der Korbflechtere wahlweise 2 Schilf gegen 1 Sonderpunkt, 4 Schilf gegen 2 Sonderpunkte oder 5 Schilf gegen 3 Sonderpunkte tauschen. (*Pro Handwerksgebäude bekommt man höchstens 3 Sonderpunkte.*) Ihr könnt nur Baustoffe eintauschen, die sich auch in eurem Vorrat befinden.

